

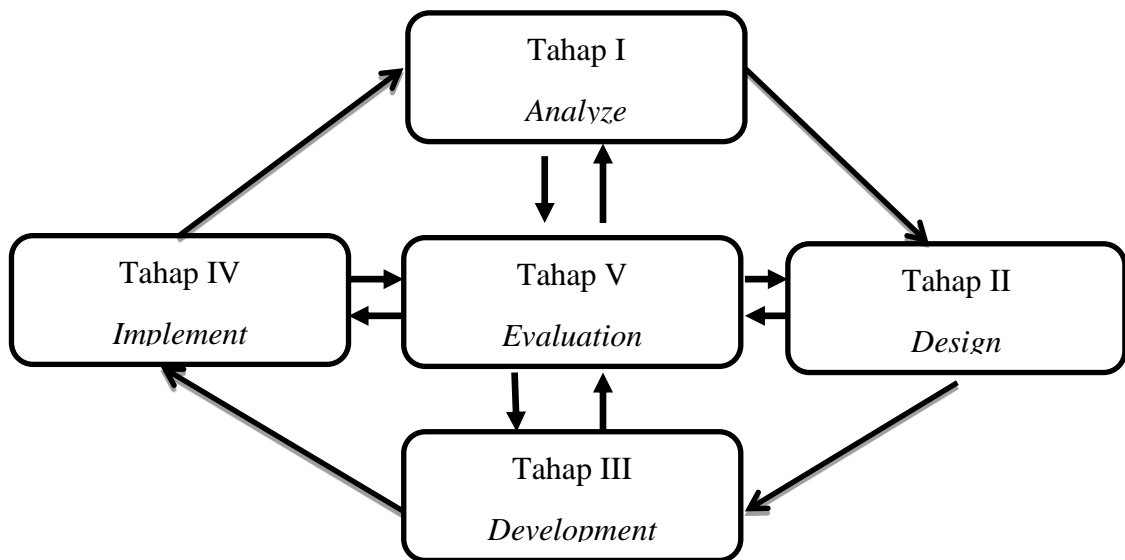
### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

##### **A. Model Penelitian & Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang telah dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sejak tahun 1990. Sesuai dengan namanya, model ADDIE memiliki lima tahapan yang harus dilaksanakan, antara lain : (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), (5) *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh, 2014:42 ).

Model ADDIE digunakan oleh peneliti karena sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dan model ADDIE memiliki kelebihan yaitu model ini lebih tepat digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran, langkah-langkahnya lengkap dan sistematis, serta model penelitian ini dalam pelaksanaannya memerlukan peneliti ahli sehingga sebelum diuji cobakan perangkat pembelajaran telah mengalami revisi berdasarkan nasehat peneliti ahli. Model yang sederhana dan terstruktur inilah yang menyebabkan model *ADDIE* menjadi model penelitian dan pengembangan yang mudah dipelajari.



Gambar 3.1. Tahapan model ADDIE

Tegeh,dkk (2014:42)

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Produk yang dikembangkan penelitian ini adalah permainan jalalom dalam pembelajaran variasi gerak dasar lokomotor kelas IV di SD. Tahap-tahap yang harus dikembangkan antara lain :

### 1. Analisis

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk mengembangkan suatu media tentang gerak dasar untuk siswa kelas IV di SDN 4 Hargomulyo. Penelitian ini juga melakukan observasi dan wawancara dengan guru olahraga tentang sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat diketahui bahwa kurangnya semangat siswa dalam melakukan gerak dasar disebabkan

karena tidak adanya suatu media/sarana dan prasarana, hal inilah yang melatarbelakangi bahwa perlu adanya penelitian ini.

## 2. Desain

Tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu merancang atau mendesain suatu media pembelajaran permainan jalalom. Tahap perancangan ini meliputi dua tahapan yaitu tahapan perencanaan media (tampilan) dan tahap perencanaan permainan dijelaskan sebagai berikut :

### 2.1 Perencanaan media (tampilan media jalalom)

#### a. Media cone



**Gambar 3.2. Cone**

Cone berbentuk kerucut terbuat dari karpet dan berjumlah 4. media ini digunakan siswa untuk berjalan zig-zag.

b. Media tiang pembatas



**Gambar 3.3. Tiang Pembatas**

Media ini terbuat dari pipa paralon yang mempunyai tinggi 80 cm, digunakan siswa untuk batasan pada saat berlari.

c. Media gawangan



**Gambar 3.4. Gawangan**

Media ini berbentuk gawangan yang mempunyai tinggi 30 cm dan panjang 50 cm yang terbuat dari pipa paralon digunakan siswa untuk lompat.

## 2.2 Permainan jalalom

- a. Langkah awal permainan ini dimulai dengan siswa berbaris di lapangan dan dibagi menjadi 2 kelompok.

- b. Langkah kedua siswa berjalan zig-zag di cone yang berjarak antara 40 cm, yang berjumlah 4 cone.
- c. Langkah ketiga selanjutnya siswa berlari menyentuh 2 tongkat pembatas secara bolak-balik yang mempunyai jarak 3 meter, tongkat pembatas mempunyai tinggi 80 cm.
- d. Langkah keempat siswa berlari melompati media gawangan yang mempunyai jarak 1 meter antara gawang satu dengan yang lainnya.
- e. Langkah kelima setelah setiap siswa dalam kelompok selesai melewati media gawangan, kelompok yang selesai duluan itulah yang menjadi pemenang dalam permainan JALALOM tersebut.

### 3. Pengembangan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah rencana pengembangan media (RPM) pada permainan jalalom pada pembelajaran penjas kelas IV  
KD :

3.3 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.

4.3 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

#### a. Pembuatan media jalalom

Media permainan ini berbentuk nyata berupa produk yang mudah, fleksibel dan menarik. Media ini berbentuk tiga macam yaitu cone, tiang pembatas dan gawangan.

b. Validasi ahli media dan ahli materi

Tahap yang dilakukan setelah pembuatan produk selanjutnya adalah melakukan validasi produk yang telah dikembangkan kepada ahli media dan ahli materi oleh dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil validasi yang dilakukan berupa penilaian produk serta saran dalam melakukan pengembangan media.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan yaitu sebelum menerapkan hasil produk yang telah dikembangkan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Pada tahap uji coba produk dilaksanakan pada kelas IV SDN 4 Hargomulyo, uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahapan terakhir dari model ADDIE, tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Evaluasi pada model ADDIE ini dapat dilaksanakan pada empat tahapan sebelumnya untuk mengetahui produk yang valid, efektif dan menarik. Data-data yang diperoleh pada evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

**C. Tempat dan waktu penelitian**

Pada penelitian pengembangan media ini, lokasi penelitian dilakukan di SDN 4 Hargomulyo tepatnya pada siswa kelas IV. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2019.

#### **D. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yaitu mengumpulkan data berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan yaitu sebagai berikut :

##### **1. Observasi**

Pada kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti yaitu pengumpulan data dilakukan dengan cara mengobservasi langsung siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

##### **2. Wawancara**

Pada kegiatan wawancara pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai guru olahraga SDN 4 Hargomulyo, wawancara dengan guru olahraga untuk mengetahui bagaimana pengembangan siswa tentang gerak dasar lokomotor. Dan wawancara juga dilakukan dengan salah satu siswa kelas IV untuk mengetahui bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media.

##### **3. Tes**

Tes dilakukan pada tahap implementasi yaitu dengan tes evaluasi pre test dan post tes, test ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media permainan jalalom yang dikembangkan oleh peneliti. Tes yang digunakan dalam pengembangan media jalalom adalah tes evaluasi tentang materi gerak dasar dan tes evaluasi dengan jumlah soal 10 essay. Media yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yaitu 75 sesuai dengan standar KKM nasional.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian pengembangan media ini adalah berupa foto saat uji coba media, video saat proses penggunaan media, dan keefektifan siswa setelah menggunakan media permainan jalalom dengan menggunakan alat bantu kamera. Dokumentasi dijadikan sebagai penunjang kebutuhan awal untuk mengetahui kondisi sekolah.

#### E. Instrumen penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menemukan masalah, adanya perencanaan, pelaksanaan permainan jalalom, observasi, wawancara dan evaluasi dan dokumentasi.

##### 1. Pedoman observasi

Observasi merupakan langkah awal untuk melakukan sebuah penelitian, observasi digunakan untuk mengetahui kondisi peserta didik. Observasi dilakukan di luar kelas pada siswa kelas IV. Berikut adalah kisi-kisi observasi peserta didik :

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Observasi Siswa**

No	Aspek	Indikator
1.	Media pembelajaran	• Penggunaan media pembelajaran
2.	Materi	• Pemahaman materi
3.	Respon siswa	• Suasana saat pembelajaran menggunakan media
4.	manfaat media pembelajaran	• Penggunaan media pembelajaran



## 2. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur untuk mendapatkan hasil yang optimal melalui pedoman wawancara. Sebelum melakukan wawancara peneliti membuat pedoman wawancara untuk menentukan titik permasalahan yang akan dijadikan penelitian, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV. Berikut pedoman wawancara :

**Tabel 3.2. kisi-kisi pedoman wawancara guru**

No	Aspek	Indikator
1.	Media	a. Penggunaan media b. Kesulitan dan kemudahan menggunakan media c. Cara penggunaan media
2.	Materi	a. Penyajian materi b. Menyampaikan materi c. Penggunaan kalimat
3.	pembelajaran	a. Suasana pembelajaran b. Kendala dalam proses belajar mengajar c. Dampak penggunaan media dalam proses belajar mengajar

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Mengenai proses pembelajaran	a. Penggunaan penggunaan media pembelajaran b. Suasana pembelajaran menggunakan media c. Pemahaman penggunaan media pembelajaran
2	Mengenai materi pembelajaran	a. Penyajian materi sesuai konten b. Penyampaian materi menggunakan media c. Penggunaan kalimat dalam menyampaikan materi
3	Mengenai kendala media pembelajaran	a. Kesulitan dan kemudahan penggunaan media b. Kendala menggunakan media pembelajaran c. Dampak menggunakan media pembelajaran

### 3. Lembar tes

Tes diberikan kepada siswa kelas IV di SDN 4 Hargomulyo. Tes yang dilakukan yaitu evaluasi yang pertama yaitu *pre test* yang bertujuan untuk mengetahui kempuan awal peserta didik dan *pos test* untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran jalalom.

**Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Soal Tes evaluasi**

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	PJOK	3.3 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.	3.3.1 Menjelaskan pengertian gerak dasar lokomotor. 3.3.2 menyebutkan jenis-jenis gerak dasar lokomotor. 3.3.3 Mengetahui variasi gerak dasar lokomotor melalui permainan jalalom.
		4.3 Mempraktikan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	4.3.1 mempraktikan variasi dan kombinasi jenis-jenis gerak dasar lokomotor dalam sebuah permainan jalalom. 4.3.2 Mengevaluasi jenis-jenis variasi gerak dasar lokomotor dalam permainan jalalom. 4.3.3 Menyimpulkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam permainan jalalom dengan benar.

### 4. Lembar dokumentasi

Lembar dokumentasi merupakan salah satu bentuk instrumen dari teknik penelitian dokumentasi. Dokumentasi dalam sebuah penelitian sangatlah penting, karena dengan dokumentasi data hasil penelitian dapat tersampaikan kebenarannya misalnya dengan menyertakan foto dokumentasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan media jalalom ini akan didokumentasikan melalui foto dan video.

## F. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media jalalom adalah secara deskriptif. Data akan diklasifikasikan kedalam dua kelompok yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data ini dilakukan setelah mendapatkan data hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

### 1. Analisis deskriptif kuantitatif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam menggunakan media pembelajaran ini. Berikut indikator dalam aspek ada 2 yaitu kevalidan dan keefektifan:

#### a) Kevalidan

Analisis kevalidan dapat diperoleh melalui hasil validasi dari validator. Pengembangan media jalalom melalui validasi untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi berdasarkan KI dan KD. Menurut sugiyono (2016: 137) presentase validasi para ahli media dan para ahli materi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Perolehan presentase validator

$\sum x$  : Jumlah skor

N : Jumlah Skor maksumal atau ideal

Setelah diperoleh data persentase melalui rumus tersebut, maka peneliti mencocokkan hasilnya melalui tabel tingkat pencapaian kualifikasi sebagai berikut:

**Tabel 3.5. Kriteria Validitas**

No	Tingkat Pencapaian	Tingkat Validitas
1	76%-100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	56%-75%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	40%-55%	Cukup valid, disarankan revisi besar
4	< 40%	Tidak valid, disarankan tidak dipergunakan

Sumber: Arikunto (2012:272)

Menurut tabel kriteria validitas diatas, maka media dan materi dapat dikatakan valid saat hasil skor validasi oleh ahli media maupun ahli materi 56%.-70%.

Uji angket validasi dari para ahli media dan para ahli materi pembelajaran. Menurut sugiyono (2016: 137) presentase validasi para ahli media dan ahli materi setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Perolehan presentase validator

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah skor ideal

**Tabel 3.6. Tingkat pencapaian skor**

Skor Nilai	keterangan
Skor 4	Sangat baik
Skor 3	Baik
Skor 2	Cukup
Skor 1	Kurang baik

b) Keefektifan

Analisis data keefektifan dapat diperoleh dari hasil tes evaluasi berupa pre test dan post test yang dilakukan siswa. Nilai yang diperoleh siswa di atas KKM yang telah ditetapkan KKM nasional yaitu 75 dari skor maximum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dilihat dari perolehan yang dicapai 75% dari jumlah siswa dalam kelas dapat mencapai >75.

Menurut Arikunto (2012: 272) rumus yang digunakan untuk menguji ketuntasan belajar siswa sebagai berikut:

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK(%) : ketuntasan klasikal

ST : jumlah siswa yang memiliki ketuntasan KKM

n : banyaknya jumlah siswa

**Tabel 3.7. Kreteria pencapaian tingkat keefektifan**

No	Tingkat Pencapaian	Tingkat Keefektifan
1	76%-100%	Sangat efektif atau dapat digunakan tanpa revisi
2	56%-75%	efektif atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	40%-55%	efektif valid, disarankan revisi besar
4	< 40%	Tidak efektif, disarankan tidak dipergunakan

**Sumber:Arikunto (2012:272)**

## 2. Analisis deskriptif kualitatif

Pengumpulan data kualitatif diambil dari kritik dan saran yang di analisis oleh peneliti dan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi media jalamom. Saran dan kritik didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Berikut ini langkah-langkah analisis data kualitatif:

a) Pengumpulan data

Pada langkah ini data yang diperoleh yaitu data tentang penggunaan media pembelajaran jalalom.

b) Reduksi Data

Melalui reduksi data, peneliti memilah data yang diperlukan. Karena cukup banyak data yang diperoleh dari lapangan sehingga data yang tidak penting dibuang dan fokus pada data yang penting.

c) Penyajian Data

Data yang sudah direduksi tinggal disajikan melalui tahapan penyajian data. Melalui tahap ini data dapat disajikan melalui uraian singkat, bagan, dan hubungan antar kategori.

d) Kesimpulan

Melalui tahap ini, peneliti dapat menarik kesimpulan dari data yang telah diolahnya. Kesimpulan yang dibuat oleh peneliti ini dapat digunakan sebagai hipotesis atau jika didasari/didukung oleh data lainnya maka dapat dijadikan suatu teori.